BONPLANDIA 20(2). 2011
ISSN: 0524-0476

JUEGOS Y DEPORTES DE LOS GUARANÍES DE MISIONES, ARGENTINA: NOTAS ETNOBOTÁNICAS COMPLEMENTARIAS

HÉCTOR A. KELLER[1]

Summary: Keller, H. A. Games and sports of the guaranis of Misiones Province, Argentina: ethnobotanical complementary notes. Bonplandia 20(2): 231-249.

Be mean an ethnobotanical study carried out in the last decade in guarani communities of the Misiones Province, Argentina; information about plants related to the context of game activities carried out in the communities visited, is give here. This information is complementary to a study published by Martinez Crovetto forty years ago.

Key words: Ethnography, game activities, useful plants, Mbya group, Ava Chiripa group.

Resumen: Keller, H. A. Juegos y deportes de los guaraníes de Misiones, Argentina: notas etnobotánicas complementarias. Bonplandia 20(2): 231-249.

Sobre la base de un estudio etnobotánico llevado a cabo en la última década en comunidades guaraníes de la provincia de Misiones, Argentina, se presenta información sobre plantas vinculadas al contexto de las actividades lúdicas que se llevan a cabo en las comunidades visitadas. Esta información es complementaria a un estudio publicado hace más de cuarenta años por Martínez Crovetto.

Palabras clave: Etnografía, actividades lúdicas, plantas útiles, parcialidad Mbya, parcialidad Ava Chiripa.

Introducción

Las prácticas lúdicas constituyen para el etnólogo una fuente de investigación y de teorización sorprendentemente poco explotada. Ello se debe tal vez a que los juegos se perciben como actividades puramente infantiles, todavía informales y en cierto modo preculturales, sin embargo constituyen una estructura compleja, un todo coherente, que debe ser estudiado y en el que todas las modificaciones artificialmente introducidas alcanzan al conjunto de la estructura, que puede verse profundamente alterada (UNESCO, 1980). Según Gómez Garrido (2010) el juego constituye uno de los repertorios de la cultura tradicional que mejor están resistiendo el asedio de las nuevas tecnologías y de la globalización, incluso en estos días en que los artefactos informáticos puestos en manos de los más jóvenes dibujan sombras cada vez más amenazantes sobre su futuro. Las actividades lúdicas han sido abordadas desde perspectivas que realzan su condición instrumental para la prosecución de fines ulteriores, tales como la educación (Torres, 1999), y también desde perspectivas que consideran que el juego crea su propio mundo, donde existe otro orden, otro espacio, otro tiempo, un orden sin fin ni intención externa al propio juego (González, 1990).

Raúl Nereo Martínez Crovetto (1921-

[1] Instituto de Botánica del Nordeste, Casilla de Correo 209, 3400 Corrientes, Argentina. kellerhector@hotmail.com

1988), uno de los precursores de la Etnobiología en la Argentina, dedicó varios años al estudio de las actividades lúdicas de los indígenas de nuestro país (Krapovickas, 1989), publicando un detallado artículo sobre juegos y deportes de los guaraníes de Misiones (Martínez Crovetto, 1968a). En dicha obra, se citaron trece especies vegetales relacionadas a los juegos guaraníes. Estas especies no aparecen detalladas en una lista, sino más bien integradas en el texto, pues el autor estructuró el artículo en función de un repertorio de juegos agrupados en las siguientes categorías: juegos de azar, juegos de habilidad, juegos deportivos, juegos infantiles y juguetes. Nuevos estudios etnobotánicos efectuados en comunidades guaraníes de Misiones, iniciados en 1998 y que se extienden hasta la fecha, han permitido obtener información complementaria a la contribución mencionada. Sobre la base de dicha información adicional, el presente trabajo tiene como objetivo presentar un panorama actualizado de los juegos y deportes guaraníes, efectuar una profundización sobre aspectos relacionados con la etnografía de las actividades lúdicas y añadir información etnobotánica sobre las plantas empleadas o relacionadas con estas actividades.

Materiales y Métodos

Área de estudio y campañas

El 35% del territorio de la provincia de Misiones está ocupado por el denominado Bosque Atlántico del Alto Paraná, un ecosistema que actualmente atraviesa una difícil situación en cuanto a su conservación, siendo las causas más graves de los procesos de fragmentación y degradación por los que atraviesa, la deforestación indiscriminada y la quema para llevar a cabo prácticas agropecuarias. En el entorno de los grandes remanentes o de los pequeños parches de selva se apiñan alrededor de 90 comunidades guaraníes, casi todas ellas pertenecientes a la parcialidad *Mbya*.

El trabajo de campo en el cual se recaudó la información aquí vertida se desarrolló a lo largo de los últimos doce años y tuvo lugar en 21 comunidades guaraníes localizadas en el centro y sur de la provincia de Misiones, en los departamentos Eldorado (2 comunidades), Montecarlo (2), Lib. Gral. San Martín (2), San Pedro (8), Guaraní (5), San Ignacio (1) y Concepción (1). En el mapa de la fig. 1 se detallan sus nombres de las aldeas y su distribución en la provincia. Las comunidades pertenecen en su mayor parte a la parcialidad *Mbya*, aunque también se contó con la colaboración de interlocutores *Ava Chiripa*.

Los datos específicos sobre juegos y deportes se recabaron esporádicamente mediante encuestas y observaciones llevadas a cabo en el marco de una investigación etnobotánica con amplitud generalista, así como también en el contexto de campañas correspondientes a diversas actividades de investigación aplicada y extensión. Por su parte, conversaciones recientes con interlocutores de dos comunidades sobre el tema específico, han permitido acceder a una aproximación etnográfica que deja entrever fuertes vinculaciones entre los juegos y la religiosidad guaraní.

Se presentan dos láminas con fotos que ilustran algunos juegos y juguetes guaraníes, indicándose entre paréntesis un código numérico que corresponde a la comunidad donde se tomó la foto, de acuerdo al listado expuesto en la leyenda de la Fig. 1.

Los ejemplares vegetales originales que certifican la identidad de las plantas mencionadas en el presente trabajo, se hallan depositados en el herbario CTES, perteneciente al Instituto de Botánica del Nordeste, Corrientes, Argentina.

Presentación de la información

En el cuerpo del texto que se presenta aquí como resultados de la investigación los diferentes juegos aparecen ordenados aproximadamente de acuerdo al rango etario de quienes lo practican, ello permite agruparlos en ciertas categorías, establecidas sobre la base del estímulo lúdico. Sin embargo, el valor de estas categorizaciones debe medirse por su virtud de ordenar la

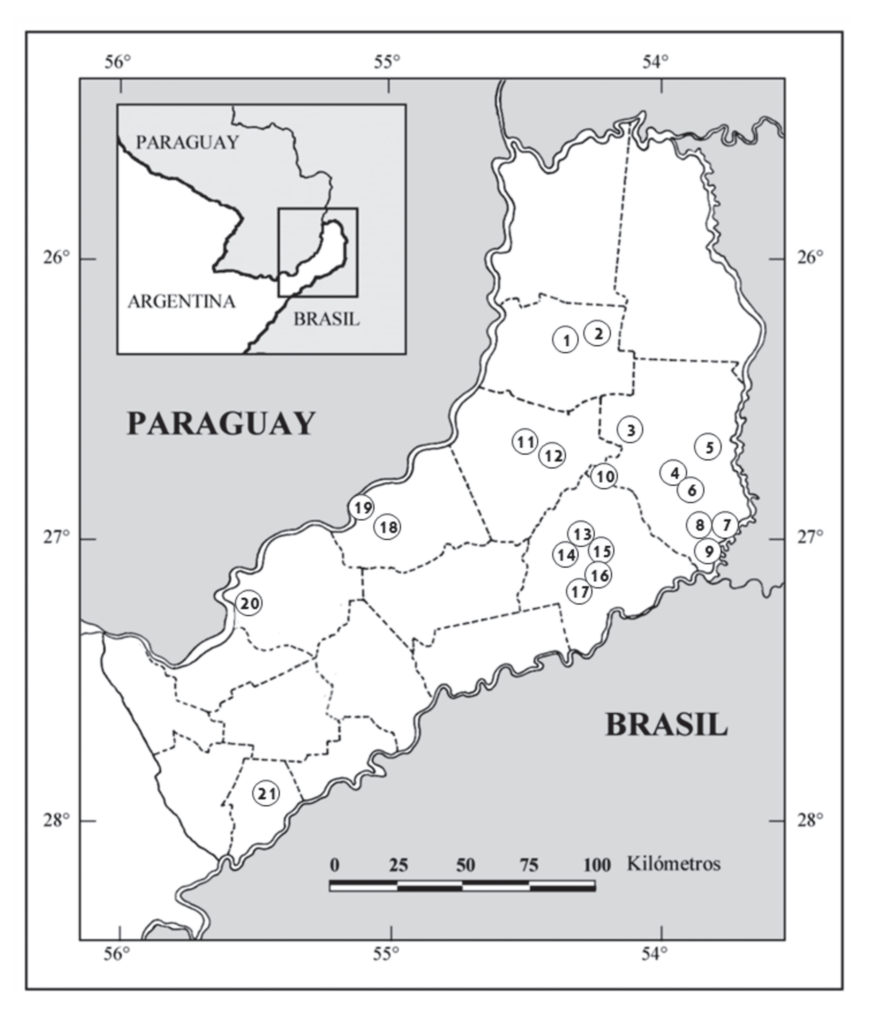


Fig. 1. Mapa de distribución de las comunidades visitadas. 1) Borja kuery, 2) Teko'a Arandu, 3) Yvyra Pepe Poty, 4) Kuri'y, 5) Yaboti Mirĩ, 6) Takuaruchu, 7) Barra Chica, 8) Teko'a Yma, 9) Kapi'i Yvate, 10) Guavira Poty, 11) Teko'a Isla, 12) Pya Guachu, 13) Ygua Porã, 14) Taruma Poty, 15) Yakã Porã, 16) Pindoju, 17) Pindo Poty, 18) Takuapi, 19) Teko'a Mirĩ, 20) Pindoty, 21) Yraka Mirĩ.

narración de los resultados más que como un intento de proponer una taxonomía que sería intrínseca a la naturaleza última de los juegos guaraníes. En este sentido, los artilugios clasificatorios suelen introducir en el análisis etnográfico estructuras que contribuyen a ordenar artificialmente la presentación de un cúmulo determinado de conocimientos, haciéndolos más legibles, pero asimismo su rigidez en tanto proposición taxativa, puede poner en riesgo la fluidez inquisitiva de investigaciones futuras que se nutren de antecedentes estructurados de un modo muy específico, estrechando las posibilidades interpretativas y estableciendo barreras a la profundización. De hecho, muchas elucubraciones etnológicas recientes que han alcanzado una importante repercusión deben su éxito a la hazaña de deconstruir estructuras cognoscitivas que con el devenir de las ciencias se fueron consolidando como indiscutiblemente universales, sin serlo. Para resolver semejante dilema en la presente contribución se ha decidido aprovechar las ventajas operativas de las categorizaciones, pero no sin antes vislumbrar, asumir y dejar planteado sus límites.

Resultados

Los guaraníes dedican mucho tiempo

a las actividades recreativas. Aunque actualmente se han introducido diversos juegos alóctonos como el fútbol, las "bolitas" (canicas), los naipes, la lotería, e inclusive los entretenimientos de soporte electrónico, en varias comunidades aún conservan y practican diversos juegos tradicionales. Si bien los mayores no desdeñan dedicar jornadas enteras al divertimento, son los niños, quienes disponen de más tiempo para el juego y asimismo quienes mediante las actividades recreativas entrenan sus futuras habilidades sensoriales, su destreza como cazadores, o se perfilan para el desempeño de otros oficios.

En el apéndice se listan un total de 85 especies de plantas relacionadas de una u otra manera a las actividades lúdicas guaraníes. Salvando los inconvenientes estructuralistas mencionados en las indicaciones metodológicas, los juegos guaraníes aquí tratados pueden ser clasificados, de acuerdo al tipo de estímulo que los impulsa, en aquellos que atienden a satisfacer los requerimientos de experimentación sensorial inmediata, a la emulación de roles adultos, a la competencia entre sujetos participantes, y a la resolución individual de los juegos de ingenio.

A continuación, antes de abordar los detalles y la biodiversidad inherente a cada una de dichas categorías, se presentan y se discuten algunos testimonios recogidos de parte de dos interlocutores, quienes, al responder acerca de los primeros juguetes que reciben los niños guaraníes, pusieron de manifiesto ciertos aspectos de la religiosidad guaraní que denotan la trascendencia simbólica de los objetos destinados al entretenimiento.

Mbaviky ñe'e peguãrã: juguetes para las almas

Las narrativas cosmológicas de los guaraníes *Ava Chiripa* expresan que los primeros juguetes que reciben los niños son las flores, y la primera flor que reciben les es respectivamente obsequiada por los dioses patrocinadores de cada individuo (*Karai, Jakayra, Kuaray y Tupã*), aconteciendo dicho agasajo momentos previos a la concepción.

14/08/2011

C. B.: *Ñande ru ko yvypa ñane mboumavy, -¡Tereo ke che ra'y ko yvypy rendu va'erã, recha va'erã opa mba'e reikovy! – e'i raka'e ñande vy. A'erami vyma ñande mbou mavy omombe'u raka'e, ogueruka raka'e ñandevy peteĩ yvoty porã raka'e a'e va'e ñande, ñande mbaviky ra'ĩ raka'e a'e va'e..*

(Al ser concebidos), nuestro patrocinador (divino) nos envía a este mundo, -¡Vete hijo mío a la tierra con el fin de escuchar, y contemplar todas las cosas (que hay allí)! –nos ordena. Entonces al impartir nuestro destino ya nos da consejos y hace que nos traigan una flor hermosa, para nosotros, para que sea nuestro juguete.

Esta consideración guarda relación con la mitología guaraní, pues según los anales religiosos de los *Mbya*, recogidos por Cadogan (1959), ya desde el vientre materno el futuro sol se comunicaba con su progenitora y en dos oportunidades le habría solicitado a ésta que tenga el bien de recoger flores, con las cuales jugaría luego de nacer.

De acuerdo con un interlocutor *Mbya* guaraní, en vez de flores, los varones suelen recibir de parte de sus dioses patrocinadores, los coloridos frutos de "*y'akua para"*, *Cucurbita pepo* var. *ovifera* (Cucurbitaceae) (Fig. 2A). Pero ya sean flores o frutos, este primer objeto que reciben "*mbaviky porã"* (juguete hermoso), representa asimismo la contraparte divina (*mba'e porã*) de todo individuo, la simiente que le permite obtener fervor religioso e iniciar su trayectoria espiritual. La trascendencia de este "juguete" en el ciclo vital *mbya* se expone claramente en el siguiente registro.

24/11/2011

R. D.: *Peicha kuñangue'i yru'ipy teri oĩvy ogueru raka'e yvoty ombavykyra'ĩ, ava kuera'i a'erami avi, ogueru y'akua para'i. A'e va'erema imbavyky'iguyru ipy oĩvy katupyma oikopeve. Mitã'i opy voi'ivy ochyryepy oĩ va'e ko y'akua para'i re imbavyky oinyvy rima iñe'e ru ete ome'ẽ va'ekue.*

Upe mbavyky'i ogueru va'e ko iporã, mba'eiko naimbavyky'ivy ndovy'áipy, a'evy katu oñepyruma gu'u raky kue oiko ooramo omba'apo o chino ka'aguyre ooramo, upe mitã'i ñe'e oo avipy a'erami arupi okañyta. Ikatupyma oikorive mitã ko'yte ndopytáiva nde raky ku o chino gu'u rakykue. Chee ko aatavy amba'apo, Chunũ …a'upéi Chichĩ kyrỹ'ĩ jave, aupi popygua ra'anga ajapo va'ekue ũpa ary o chino ikya are e'evyma aipo a'e: -¡Epyta ke ko va'ere eñevanga oikovy! – a'evy katu che aa teĩ ja che raky kue ndo'ovéima.

Upe mbaviky porã a'e va'e ko jareko are peveguãrã, a'e va'ema "mba'e porã". A'erami a'ataramo mombyry, tetã guachure opygua'i chemoatachĩ, omboguejy tatachina che apytere, a'evy oipe'a che "mba'e porã", oipe'a "che mbavyky porã", ja opytama popyguare. A'eramivy a'avy tetãre a'ejama che mba'e porã opype.

Tetã guchure opa mba'ema oĩ, a'e kuery ndoguereko'ivy mba'e porã, ndoguereko'ivy mbavyky porã, ñande gui jupi oipe'ache. A'e jaa ramo ováiguare Paraguayre oĩ yyja, a'eramingua openã avi ñande mbavyky porãre oipe'ache ñande gui.

Upe ñande mbavyky opyta opy'i popygua'ire a'e va'erema opygua kuery oikuaa mba'e chapa jaiko are, ñane ñe'e ru ete kuery peju oporandu, jaiko arupipa jaiko porã'i are ju oporandu. A'eramivy chee mba'e Vera ramo opygua'i oporanduma Tupã kuery pe aiko porã'ipa are. A'upéi jajevy'ima jaikovy ramo ñande reko'apy jaikovy ramo ome'ẽju ñande mba'e porã ja'eja va'ekue, ojopy ukaju ja'earami.

Mombyry oota va'e mitã o chino ochyryepy teri o'iva'e a'eraminguape katu ndoipea'i imbavyky porã, mba'eiko mitã'ivy nda eko rachy teripy, a'evy ñe'e porã año'ipy oguereko. Oñe'e porã o chino imbavyky porã ojepe'aramo nda'evéiju, omano'iju. A'eramivypy Neli ndoo'i Paraguaypy aty, oiko apy, a'e jave ava'i kyrỹ'ĩ'ipy.

A'e ñande voi nda jaiko kua'ái ramo ñande ru kuery pe katu a'e kuery voiju oipe'a ñande mbavyky porã. A'erami apy katu ndajaikua'avéima ñande ru kuerygui. Jaikuaa porãve ja'eke re'embapo apy nga'u ome'ẽ peteĩ mba'e reiporu va'erã computadora. A'upéi mba'eve nderejapóiramo re'iporu vaikue ramo, nderuvicha oipe'aju ome'ẽ va'ekue, a'evy katu nemochẽma a'egui remba'apo agui.

Así como las niñas al ser concebidas reciben (de su patrocinador divino) una flor como juguete, los varones reciben el "fruto colorido". Con ese primer juguete se mantienen (entretenidos) en el vientre materno. Cuando el niño "patalea" en las entrañas de su madre es porqué se está divirtiendo con el "fruto colorido" que le regaló el verdadero padre de su alma.

Ese juguete que traemos (desde la morada de las divinidades) es importante puesto que si (el niño) no lo tiene, no se encuentra a gusto (en el vientre materno) y entonces (su alma) comienza a seguir los pasos de su padre cuando este se va a su trabajo o a la selva, y si el alma del niño se desplaza, puede extraviarse. (Supongamos por ejemplo) que yo me voy a trabajar, (si) Javier… (o mejor) digamos Rolando fuera aún muy pequeño, yo debería colgar una imitación de la vara insignia de mi propia factura, sobre la cama o sobre la hamaca (donde duerme) y debería decirle: -¡Permanece aquí, esto es para que te entretengas!, - (al hacer eso) entonces pues ya puedo marchar tranquilo (sabiendo) que él no va a seguir mis pasos.

Ese juguete hermoso (que nos regalan nuestros dioses patrocinadores) lo conservamos toda la vida, y (lo denominamos) "la buena esencia". Tal es así que cuando yo viajo a lugares distantes (por ejemplo) a una gran ciudad, el sacerdote me fumiga (con el humo del tabaco que fuma en su pipa), (y así) hace descender sobre mi coronilla la niebla sagrada; de ese modo desprende mi "buena esencia", extrae mi "juguete hermoso", (el cual) permanece subsumido en la vara insignia[1]. De ese modo al irme a la ciudad, yo dejo mi buena esencia (resguardada) en el templo.

[1] La vara insignia es un instrumento sagrado, generalmente blandido por los líderes religiosos, se utiliza para diversas aplicaciones litúrgicas (cfr. Keller, 2010a). Consiste en dos varillas de maderas unidas por una cuerda. En este caso es utilizado como pinza para extraer de la coronilla del eventual viajante "su primer juguete", valga decir su "buena esencia". El humo de la pipa, que representa la niebla sagrada del dios Jakayra, afloja y volatiliza dicha esencia y la transporta hacia el interior del popygua, donde permanece a resguardo hasta que se introduce nuevamente en el dueño, al regresar este de su arriesgado viaje.

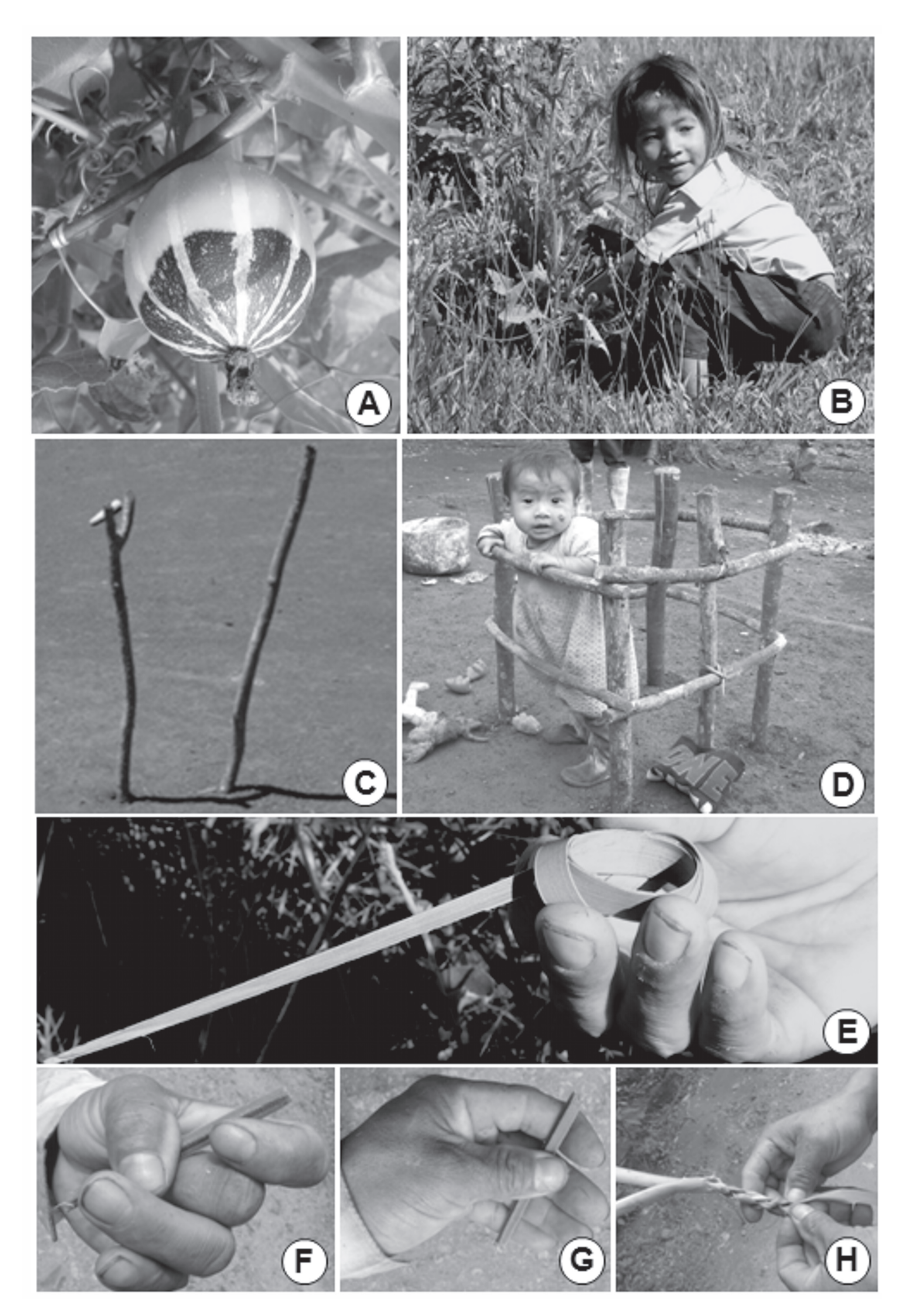


Fig. 2. A: El primer juguete de los varones: fruto de *Cucurbita pepo* var. *ovifera* (Cucurbitaceae)(12). B: Niña jugando con capítulos de asteráceas (15). C: "*Mitã amba*" o andador para niños (15). D: "*Mitã amba*" en versión "corralito" (12). E: Imitación de una pipa confeccionada con un segmento foliar de *Butia paraguariensis* (Arecaceae) (20). F-G: Modos de arrojar um palito zumbador confeccionado com um entrenudo de *Verbena bonariensis* (Verbenaceae) (20). H: Elaboración de un látigo con lámina foliar de *Cordyline spectabilis* (Agavaceae) (20). (Fotos A, C, E-H: Héctor A. Keller; Fotos B y D: Héctor F. Romero).

En las ciudades grandes hay de todo, (los fantasmas) carentes de su propia "buena esencia", carentes de su propio "juguete hermoso", quieren arrebatarnos el nuestro. Cuando viajamos al otro lado (del río Paraná) con destino a Paraguay, está (al acecho) el dueño del agua, ese también nos preocupa, (pues) quiere arrebatarnos nuestro "juguete hermoso".

(Por otra parte), al hallarse nuestro "juguete hermoso" (resguardado) en el templo, en la vara insignia, mediante el mismo, (a modo de oráculo), los sacerdotes pueden saber cómo estamos, les preguntan a los verdaderos padres de nuestras almas cómo andamos, le preguntan si andamos bien. Es así que; como yo soy Vera, el sacerdote le pregunta a los (emisarios) de Tupã acerca de si yo me encuentro bien. Luego, cuando retornamos a nuestra comunidad (el sacerdote) nos devuelve nuestra buena esencia, la cual habíamos accedido a que nos la quite.

Si el que (tiene que) viajar es un bebé pequeño o uno que aún se encuentra en el vientre de su madre, en ese caso, no se le puede quitar su "juguete hermoso", pues el niño (en esas condiciones) aún no posee un alma telúrica (consolidada), sólo posee su alma buena. Si se le quita su alma buena, es decir su "hermoso juguete", (de hacerlo) puede morirse. Por esa razón Nélida no viajó a la reunión que se hizo en Paraguay, permaneció aquí porque el hombrecito (su hijo Rubén, en ese entonces) era aún muy pequeño.

Si no seguimos las sugerencias de nuestros padres (dioses), ellos nos quitan nuestro juguete hermoso. En esas circunstancias ya no los podemos percibir, (perdemos conexión) con nuestras divinidades patrocinadoras. Para que entendamos mejor esta cuestión supongamos que en tu trabajo te entreguen una herramienta como por ejemplo (una) computadora. (Supongamos que) posteriormente, cuando la uses para trabajar vos hagas muy mal tu labor, entonces tu jefe te expropia aquello que te había obsequiado, o bien te despide de tu trabajo.

Si bien el relato "habla por sí mismo" y excede someramente el tema tratado en esta contribución, es necesario efectuar cierto análisis para dejar en claro algunas de las consideraciones expuestas en el registro. De acuerdo con la perspectiva del interlocutor, los fetos y niños pequeños cuentan con una sola fuente de energía vital, su "juguete hermoso", valga decir "su buena esencia". Desde el primer llanto y a medida que crecen y padecen los sufrimientos propios de la vida terrenal, comienzan a desarrollar una contraparte anímica telúrica, a la que llaman "*eko achy kue*" (producto del sufrimiento). Esta volición alternativa, aunque tenga connotaciones negativas, opera como un *alter ego* que posibilita que un individuo adulto pueda dejar a resguardo su "alma de origen divino" para efectuar travesías arriesgadas, sin temor a que le arrebaten su "juguete hermoso. Por lo tanto, la esmerada protección de la única volición con la que cuentan los fetos y recién nacidos, explica las prácticas preventivas mencionadas para la etapa de gestación y la crianza, así como también el *couvade*[1], aun vigente en las comunidades guaraníes (cfr. Keller, 2010b).

Los guaraníes miden la senectud del mundo de acuerdo al cociente entre las "almas de origen divino" (*ñe'e porã*) y las "almas telúricas" (*teko achy kue*) presentes en la tierra. Mientras aquellas voliciones retornan a la morada de las deidades cuando fenecen sus portadores, estas últimas, que se conforman a partir de los padecimientos terrenales de los mismos, permanecen en la tierra devenidas en fantasmas, denominados "*mbogua*". Es decir, a estas alturas dicho cociente es ostensiblemente ínfimo y por lo tanto la tierra, senil (Keller, 2011). Estos fantasmas, apegados a sus apremios pasados, merodean los sitios que residían en vida, por lo que es lógico que abunden en las perennes estructuras de las grandes ciudades occidentales, intentando, arrebatar los "juguetes hermosos", la "buena esencia" de las personas vivientes, que cuentan con ella.

[1] El término *couvade* involucra pautas de conducta del progenitor masculino basadas en la creencia según la cual existe una poderosa conexión o lazo entre padre e hijo, se inicia en la etapa gestacional y se prolongan hasta los primeros días o meses de vida del niño.

Ñevanga a mbaviky: juegos y juguetes

Luego del nacimiento, en vistas de emular los actos de las deidades, es usual que los padres guaraníes obsequien flores llamativas, o a veces también frutos vistosos a sus niños. Estos presentes son recibidos como piezas valiosas que les permiten experimentar sus primeros contactos con los vegetales y entrenarse en la manipulación y apreciación de objetos coloridos.

En una reciente experiencia de Etnobotánica participativa llevada a cabo en cinco comunidades guaraníes (ver en el mapa, aldeas 10, 11, 12, 15 y 19), los participantes divididos en grupos por sexo y edad, entre otras cosas determinaron las diez especies vegetales consideradas grupalmente como las más importantes. Además de especies frutales, los grupos constituidos por niños de menos de seis años de edad seleccionaron flores llamativas (Keller *et al*., inéd.).

Después del año, los pequeños más intrépidos obtienen por su propia cuenta algunos de estos tesoros vegetales, al desplazarse agazapados más allá del límite de los patios de tierra. Allí suelen entretenerse examinando y luego, despedazando, y cuando no, degustando, las corolas de *Nicotiana alata* (Solanaceae), así como los capítulos de ciertas compuestas como *Hypochaeris chillensis* y *Erechtites hieracifolia* (Fig.2B). Los padres, como resultado de sus recorridas por la selva o por las zonas de cultivo, suelen proveer a sus niños pequeños con juguetes mucho más extraordinarios que los que se pueden hallar en el borde de los patios. Entre estos obsequios se destacan las flores llamativas de *Ipomoea batatas, I. indica* (Convolvulaceae) o las de *Abutilon pictum* (Malvaceae). En la temprana edad, los requerimientos lúdicos de los niños se hallan muy difuminados con los apremios alimenticios. Tal es así que los padres también suelen proveerse en sus caminatas de corolas de *Manettia paraguariensis* (Rubiaceae), que consisten en tubitos coloridos cargados de néctar, dulce fluido que enseñan a los niños a "libar" como si fumaran un cigarrillo. Las pequeñas espatas de *Allagoptera campestris* (Arecaceae) son a veces transportadas a las comunidades desde el campo donde crecen estas pequeñas palmeras para ser obsequiadas a las niñas, quienes las utilizan como cucharones en juegos donde se imitan escenas culinarias. Desde la selva, los padres también traen a sus hijos frutos que semejan pequeñas sandías, alargadas y comestibles como los de *Melothria cucumis* (Cucurbitaceae), esferoidales e incomibles como los de *Solanum viarum y S. alternato-pinnatum* (Solanaceae). También suelen suministrarles frutos secos como los de *Dioclea paraguariensis* (Fabaceae), *Pithecoctenium crucigerum* (Bignoniaceae) o los de especies del género *Crotalaria* L. (Fabaceae), las que con sus semillas sueltas en el interior hacen las veces de sonajeros. También se cultivan frutos que sirven como juguetes para los niños, tales como pequeñas maracas de *Lagenaria siceraria* (Cucurbitaceae). Asimismo hay cultígenos que se mantienen específicamente para atender a los requerimientos de distracción de los niños pequeños, por ejemplo la especie que provee "el juguete innato" mencionado en el acápite precedente, *Cucurbita pepo* var. *ovifera* (Cucurbitaceae) que presenta frutos, llamativos por su coloración amarilla y verde-oscura, bandeada por franjas blanquecinas. Los frutos de *Momordica charantia* (Cucurbitaceae), otra enredadera cultivada, se entregan a los niños pequeños sin advertirles acerca del botín resguardado en su interior. Después de observar, acariciar, apretar y degustar su llamativo pericarpio anaranjado, finalmente consiguen abrirlo y se encuentran con el dulce arilo rojo que rodea a las semillas. Este y otros ejemplos de frutos coloridos y deliciosos que se obsequian a los niños tornan difícil la faena de categorización etnobotánica, difuminando el límite entre aquello que constituye un recurso de entretenimiento y un recurso alimenticio. Raramente los padres de buenas a primeras, o en el mismo acto de entregar el presente "ludo-nutricio" a un pequeño, enuncian la expresión que inclina la balanza hacia la segunda categoría; -¡*e'u ke*! (¡cómelo!).

Algunos materiales que resultan atractivos a los niños, como pueden serlo las flores y frutos de especies de *Canna* L. (Cannaceae) se encuentran sujetos a un tabú que prohíbe a los niños tocarlos, pues se cree que si lo hacen en

el futuro serán más susceptibles a ser atacados por serpientes (Keller, 2010b).

Frente a las viviendas guaraníes se erige el *mita'i amba*, consistente en una fila de dos o más columnas pequeñas separadas medio metro una de otra, elaboradas con segmentos de tallos leñosos de cerca de un metro de altura por tres centímetros de diámetro (Fig. 2C). La función de estos puntales es servir como elemento de apoyo de niños pequeños que se entretienen con los primeros intentos de ponerse de pie y dar los primeros pasos. Por esta razón estas sencillas estructuras se elaboran con tallos de cualquier especie con leño resistente. En orden de frecuencia, se han podido determinar las siguientes: *Actinostemon concolor* (Euphorbiaceae), *Pilocarpus pennatifolius* (Rutaceae); *Holocalyx balansae* (Fabaceae), *Patagonula americana* (Boraginaceae) y *Sorocea bonplandii* (Moraceae). Algunas veces, estos palos se disponen en forma de corralito, en cuyo caso no solo sirven para ayudar al niño a incorporarse, sino también para mantenerlo recluido (Fig.2D).

A los niños de entre tres y seis años se les provee de pequeños juguetes obtenidos mediante sistemas de trenzado de foliolos (*õgue ñepopẽ*) de las palmeras *Arecastrum romanzoffianum, Butia paraguariensis y Acrocomia aculeata*. Mediante estas técnicas, equiparables a los *origami* orientales, se obtienen representaciones tales como pipas (Fig. 2E), nidos de colibrí, ranas, etc.

Niños de entre seis y doce años suelen entretenerse con los palitos zumbadores (*vỹrẽy*), consistentes en trozos de caña de bambúseas sostenidos en el extremo de una cuerda que se volea con fuerza, o bien arrojando manualmente y con un movimiento giratorio, los tallos cuadrangulares de *Ruellia grandiflora* (Acanthaceae) *o de Verbena bonariensis* (Verbenaceae). Para impulsar este tipo de palito zumbador se lo sostiene entre la uña del dedo mayor y la yema del pulgar (Fig. 2F), o bien entre esta y la parte ventral de los demás dedos (Fig. 2G).

Las hojas y espatas de la palmera *pindo* se usan algunas veces como "medios de transporte" con tracción "a sangre", el niño que se sienta sobre uno de estos elementos es arrastrado por otros, quienes jalan su carga aferrando con sus manos el pecíolo de la hoja, o la base estrechada de la espata.

Los apremios por experimentar sabores, colores, texturas, movimientos y sonidos constituyen estímulos lúdicos para los niños pequeños, que muchas veces se prolongan hasta más allá de la pubertad. Paulatinamente comienza a tomar preponderancia la pugna por una asimilación de la vida adulta, haciéndose cada vez más frecuentes los juegos competitivos y representaciones teatrales en los que se emulan los roles de los mayores.

Con tallos de *Chusquea ramosissima* (Poaceae) se elaboran pequeños *popygua'i* o varas shamánicas para los niños que juegan a ser sacerdotes o líderes religiosos. Los que se proclaman agentes de seguridad (*chontáro*) elaboran látigos con hojas trenzadas del ápice de *Cordyline spectabilis* (Agavaceae) (Fig.2H); empleando también el mismo material para confeccionar la correa que les permite colgar en sus hombros, pequeños y frágiles fusiles confeccionados con los peciolos de *Ricinus comunnis* (Euphorbiaceae) (Fig. 3A). Estos pequeños agentes portan además silbatos vibratorios hechos con las tiernas hojas enrolladas de la agavácea antes mencionada o con la vaina foliar de *Maranta sobolifera* (Marantaceae). Si no se cuentan con estos materiales, se pueden utilizar como silbatos láminas glabras de diversas ciperáceas y gramíneas. El personaje que en calidad de criminal es capturado por estos "guardianes del orden" es llevado ante un pequeño cacique (*tuicha*), que ostenta como adorno cefálico una banda confeccionada con una lámina de *Bromelia balansae* u otra bromeliácea y un cinturón (*ku'acha*), también confeccionado con la lámina de *Cordyline spectabilis* (Agavaceae). Para elaborar el adorno cefálico en primer lugar eliminan los acúleos foliares de las bromelias, pliegan la lámina inerme resultante en varios tramos rectangulares y cortan luego las cuatro esquinas del limbo plegado, ello da como resultado una banda con hendiduras triangulares separadas a distancias regulares (Fig. 3B). Para elaborar el cinturón hacen el mismo tipo de plegado con la hoja de la agavácea mencionada, pero en vez de cortar las esquinas las muerden un buen rato,



Fig. 3. A: Imitación de arma de fuego elaborada com pecíolo de *Ricinus communis* (Euphorbiaceae) y correa de lámina foliar de *Cordyline spectabilis* (Agavaceae) (20). B: Niño portando una banda cefálica confeccionada con lámina foliar de *Bromelia balansae* (Bromeliaceae) (20). C: Cinturón hecho con lámina foliar de *Cordyline spectabilis* (Agavaceae) (20). D: Niña pequeña jugando a extraer batatas mientras su hermana mayor lo hace (11). E: Niños y adultos jugando con el manga (10). F-G: Juego de ingenio elaborado com tallo de *Merostachys clausenii* (Poaceae) (2). (Fotos A-G: Héctor A. Keller).

de manera que el cinto se ornamenta con la marca cóncava de dicha mordida (fig. 3C). Los ingeniosos *mboka'i* son pequeñas escopetas de caña de *Merostachys clausenii* (Poaceae), con proyectiles impulsados mediante la flexión, son utilizados para juegos infantiles que representan escenas bélicas. Las infrutescencias de *Daucus pusillus* (Apiaceae) se arrojan como pequeñas lanzas al cuerpo del oponente y debido a la presencia de apéndices rígidos en los frutos quedan adheridas a la ropa.

Los niños se inician en la caza y en la pesca también jugando. Durante sus recorridas por la selva, suelen llevar largos y flexibles segmentos de las cañas macizas de *Chusquea ramosissima* (Poaceae) que se utilizan como arpones para perforar las hojas secas de *Alchornea glandulosa* (Euphorbiaceae), los foliolos de *Arrabidaea mutabilis* (Bignoniaceae), o los de otras especies con limbos grandes y rígidos que se hallan diseminados en los senderos que se transitan. En el imaginario infantil, estas hojas hacen las veces de peces que se van acumulando en los tramos basales de sus gráciles arpones.

Los niños que inician sus recorridas más allá del ámbito hogareño arrojan sus pequeñas saetas a las mariposas y otros insectos del entorno. Sus diminutos arcos se confeccionan de ramas de *Balfourodendron riedelianum* (Rutaceae), o sobrantes de la madera de *Sorocea bonplandii* (Moraceae), que se emplea como aros de cestería comercial. Una pequeña tira de corteza de *guembe*, a veces sin retorcer, es una cuerda lo suficientemente resistente para este tipo de arcos.

En las temporadas de fructificación de las bambúseas es frecuente la proliferación de pequeños roedores que aprovechan el plus energético de sus semillas para aumentar su población. Por ejemplo en el año 2003 aconteció la floración generalizada de las poblaciones de *Chusquea ramosissima* y en el año 2005 de *Merostachys clausenii*. En ambas oportunidades se tuvo la oportunidad de atestiguar torneos de caza de ratones, utilizando trampas de golpe o de jaula. Este tipo de competencias, en el que participan niños, adolescentes y cuando no, algunos mayores, se inicia al anochecer y culmina cerca de la medianoche, momento en el cual los participantes arriban con sus cestas cargadas con decenas de ratones. Estos animales constituyen una de las presas más consumidas actualmente puesto que los mamíferos más grandes ya casi han desaparecido como recurso proteínico de las comunidades. La abundancia ocasional de roedores permite a los niños guaraníes contribuir con la dieta comunitaria y constituye un limbo que suaviza el pasaje entre jugar al cazador y serlo. Larricq (1993), al investigar la construcción de la persona entre los Mbya, expresa claramente este pasaje: "*en la comunidad del juego; juego, escenificación de la conducta de los adultos y trabajo efectivo, comienzan a mezclarse*" (p. 52)

Las niñas guaraníes también adquieren mediante los juegos de emulación, muchas destrezas requeridas para las ocupaciones tradicionales femeninas. Entre los amerindios, así como la caza es eminentemente masculina, la agricultura constituye una actividad económica en la cual la mujer cumple un rol central en lo que respecta a la multiplicidad de quehaceres (cfr. Descola, 2005; Martínez Crovetto, 1968); tal es así que una conjetura muy corriente es la que sostiene que ha sido la mujer quien ha iniciado la domesticación de plantas cultivadas (Krapovickas, 2010). Estos roles agrícolas se aprenden desde muy temprana edad y el medio más usual para llevar a cabo dicho aprendizaje es el juego. En la fig. 3D puede observarse a una niña Mbya guaraní de ocho años de edad extrayendo raíces tuberosas de batata para lo cual utiliza un palo cavador (*yvyra rakua*) hecho con un tronco delgado de *Patagonula americana* (Boraginaceae) cuyo extremo basal presenta una punta en forma de cuña, sobre la cual se han introducido dos pequeños segmentos de madera transversales y distanciados unos 20 cm, entre los cuales se afirma el pie de quien excava. Su hermanita, de poco más de un año de edad, blandiendo un palito hallado en el sitio, se entretiene imitando el procedimiento. Para garantizar el éxito de la faena y mantener vivo el entusiasmo de la pequeña, su hermana ha dejado algunas raíces entre la tierra suelta del sitio que ya ha sido excavado. El geocarpo del maní también constituye un tesoro que las niñas pequeñas deben hallar bajo la tierra removida.

Un juego bastante arriesgado que practican los niños de más de diez años es el "*yvyra raka*

ñemombo" (ser arrojado por la copa de un árbol) consiste en dejarse catapultar por un ejemplar de *Pilocarpus pennatifolius* (Rutaceae), un arbolito con el tronco muy flexible (*ẽ'o*). Para ello, se trepan tres o cuatro niños hasta la copa y colgándose entre todos del extremo del fuste intentan flexionarlo usando la suma de sus pesos, hasta formar un arco cuyo extremo llega hasta casi el suelo. Si logran hacerlo, aguardan un instante manteniendo la tensión y a la cuenta de tres, todos se sueltan, menos uno, el más intrépido de todos, que es catapultado hacia lo alto cuando el fuste recupera su verticalidad. La consigna es mantenerse en lo alto del arbolito.

Una broma muy usual de los guaraníes consiste en restregar durante un buen rato una semilla de *Dioclea paraguariensis* (Fabaceae) sobre una superficie de madera a fin de que el tegumento externo levante temperatura; cuando está lo suficientemente caliente, se lo aproxima a la piel de una inadvertida víctima con el objeto de causar más susto que dolor.

Los juegos que implican algún tipo de competencia son asimismo practicados por niños, adolescentes y mayores. En muchos juegos de esta naturaleza no se establecen categorías por edad, y compiten los adultos entre sí o contra los niños en igualdad de condiciones. Por ejemplo el "*opete"* (Fig. 3E), se juega con el "*manga"*, un proyectil confeccionado con brácteas de la espiga del maíz que se arroja hacia arriba mediante palmadas, subyace la consigna de que el perdedor es quien lo dejar caer. Este juego, al igual que las ceremonias litúrgicas, se lleva a cabo antes del anochecer, ya que guarda estrecha relación con la religiosidad guaraní, tal como se infiere a partir del siguiente comentario.

15/08/2011

R. D.: -*Manga pe orekuery ñande ru ñemboarái ro'e, upe chapy'a reiko ja'echa overa oparupi re'i a'e va'e ko ñande ru kuery oñevanga ramo rima, a'e rami e'ỹ ramo katu Karai ambare a'e rami.*

- Al "*manga"* nosotros le decimos el entretenimiento de los dioses, cuando a veces vemos que hay destellos (en el cielo) en distintas direcciones es porqué están jugando los dioses (al *manga*). A veces relampaguea en la morada de *Tupã* (al oeste) y es cuando *Tupã* golpea al *manga* con las manos, si es hacia la morada de *Karai* (al oriente), este (dios) hace lo propio.

Asociado también a la religiosidad y con motivo de ciertas festividades y eventos culturales de los guaraníes, se suele desplegar al atardecer un tipo de danza especial denominada "*ñemboarái"*. Se trata de un baile colectivo que se efectúa en ronda, al son de la música tradicional. Hacia el centro de la ronda de bailarines se sitúan dos o más integrantes que realizan pruebas de destreza marcial. Entre ellas cabe mencionar algunas que requieren de implementos de origen vegetal, tales como esquivar azotes con varas del duramen *Holocalyx balansae* (Fabaceae) o saetas confeccionadas con astil de *Merostachys clausenii* (Poaceae), puntas de *Patagonula americana* (Boraginaceae) y ataduras de *Philodendron bipinnatifidum* (Araceae). Otra prueba consiste en tratar de tomar entre los dedos granos de maíz depositados a distancias regulares en el suelo, sin dejar de danzar.

En instancias más cotidianas es también común que se desplieguen torneos mixtos de un juego llamado "*yvy jejo'o*" el cual es similar al golf, pero sin palos, en el que hombres y mujeres, grandes y chicos, desde cierta distancia pautada intentan introducir frutos inmaduros de cierta especie de limón en hoyos practicados en el suelo, para lo cual los arrojan manualmente. También los mayores se suman al juego "*kapichu'a"* (payana) en una secuencia de metas y puntajes, se capturan con la palma y el dorso de la mano, un grupo de objetos tales como piedritas o semillas. De acuerdo al tamaño de las manos, las semillas pueden ser muy grandes como las de *Dioclea paraguariensis y Mucuna sloanei* (Fabaceae), medianas como las de *Acrocomia aculeata* (Arecaceae), chicas como las de *Arecastrum romanzoffianum* (Araceae), o pequeñas como la del maíz o del poroto. Estos mismos objetos se utilizan como fichas en ciertos juegos de mesa tales como el "*ta-te-ti"* o el "*jaguarete kora"* (jaula de jaguar).

Semillas pequeñas como las de *Coix lacrima jobi, Zea mays* (Poaceae), *Phaseolus lunatus, P. vulgaris* y *Vigna sinensis* (Fabaceae) se utilizan como ábaco en juegos de naipes u otros que requieren el registro de puntajes.

Diversas plantas mágicas son empleadas por los guaraníes como propiciatorias del éxito en torneos y deportes tradicionales o modernos (Keller, 2007). En torneos de arquería los participantes se pintan los brazos con los frutos morados de especies de *Rubus* L. (Rosaceae), a estas plantas, denominadas "*tembyaja*" (dueñas de la puntería) se les adjudica poderes mágicos que contribuyen a que los arqueros den en el blanco. Durante los partidos de fútbol que se llevan a cabo en las comunidades, algunos espectadores portan secretamente pequeños cordeles de la corteza de *Sida rhombifolia* y otras malváceas similares, los cuales en el momento de una acción ofensiva (tiros libres, ejecución de penales) tensan repentinamente hasta su ruptura, como procedimiento mágico para entorpecer a los oponentes del equipo con el cual simpatizan (Keller, 2009). En torneos de "truco" u otro juego de naipes se induce la somnolencia del oponente guardando secretamente entre sus prendas hojas de diversas especies sensitivas de *Mimosa* L. (Fabaceae), con el objetivo de entorpecer sus habilidades. Para garantizar el éxito en torneos o apuestas por dinero, se prescribe el siguiente procedimiento: armar un paquetito constituido por algunas corolas de *Salvia guaranitica* (Lamiaceae), un fragmento del naipe correspondiente al "haz de oro" y una moneda de diez centavos de peso. Este paquete debe conservarse en uno de los bolsillos y acariciarse secretamente durante los eventos mencionados.

Los adultos suelen practicar algunas veces los torneos de fuerza colectiva en los cuales dos grupos jalan los extremos opuestos de un tallo trepador de *Adenocalymna marginatum* (Bignoniaceae) hasta que uno de los grupos logra desplazar al equipo oponente más allá de una línea establecida.

Los juegos de ingenio reciben la denominación de *akã-ñemo-akañy* (cabeza-hacer-extraviar) y consisten en dispositivos compuestos que deben desarmarse en sus piezas componentes. Algunos se hacen con las brácteas de la espiga de maíz, pero también recurren a las cañas huecas de *Merostachys clausenii* (Poaceae). Con este último material elaboran un artefacto muy ingenioso y de difícil solución, el mismo se halla constituido por tres piezas, la primera de ellas consiste en un segmento de caña que comprende dos nudos y un entrenudo, este último es aplastado de tal manera que se fragmenta en cinco o seis bandas que permanecen unidas a los nudos, la segunda pieza es de la misma factura pero se le extraen todas las bandas menos una; y la tercer pieza es un cilindro consistente en un segmento corto de un entrenudo. Cuando se entrega el dispositivo a quien debe dilucidar el modo de desarmarlo, estas piezas se hallan unidas como se aprecia en la Fig. 3F, es decir la segunda pieza, doblada sobre sí misma y ceñida mediante el cilindro, se halla encadenada a una de las bandas del entrenudo de la primera. El dispositivo así presentado se muestra en primera instancia como imposible de desmontar y muy pocos logran hacerlo. El procedimiento que permite resolver el problema consiste en doblar sobre sí misma la primer pieza de manera que se hace posible liberar a la segunda del cilindro que la ciñe (Fig. 3G).

Reflexiones Finales

Un ambiente tan biodiverso como la selva misionera, ofrece una amplia variedad de materiales vegetales que son, o pueden ser utilizados como objetos de entretenimiento por las comunidades que la habitan. Además, como se ha visto, para el caso de los guaraníes, algunos de estos materiales, a pesar de presentar cualidades morfológicas patentes (diseños y colores llamativos), son transferibles a campos ontológicos abstractos, pudiendo trascender la dimensión pragmática propia de su condición de adminículos o juguetes, para operar fuertemente como dispositivos simbólicos con alta incidencia social. En este sentido, la ambigüedad conceptual del "juguete hermoso", (no como evidencia de elucubración precientífica sino como atributo facultativo) rehúye al confinamiento perenne en compartimientos categóricos fijos, sean biológicos o culturales. Tras los pasos de ambigüedades equivalentes a esta, la

deconstrucción de la dicotomía sociedad-naturaleza se ha constituido en el eje de referencia en torno al cual se han desarrollado modelos para explicar algunos aspectos centrales de la cosmovisión de las sociedades indígenas americanas, en especial aquellos aspectos que trabajan sobre la relación de estos grupos con los animales y las plantas (cfr. Descola, 2001; Viveiros de Castro, 2004). Pero algunas de estas corrientes que se anuncian como pos-estructuralistas, sustentan sus esquemas teóricos haciendo énfasis en diferentes configuraciones de la dialógica entre alma y cuerpo, perpetuando por lo tanto el dualismo entre sujeto (social) y objeto (natural) , es decir entre aquello "que es capaz de percibir" y aquello "que se percibe", o dicho de otro modo, entre aquello que es capaz de tener una perspectiva o punto de vista y aquello que es capaz de ser visto o contemplado desde dicha perspectiva. Sin embargo, en las narrativas guaraníes que aquí se han presentado y que trabajan sobre las nociones de aquel "primer juguete", dichas categorías aparecen considerablemente difuminadas, tal es así que por un lado podría afirmarse que el "regalo" que un guaraní recibe al ser concebido constituye para quien lo posee un objeto concreto, percibido como una flor hermosa o un colorido fruto, o bien un objeto alienable alojado en la coronilla de sus portadores, y que ante ciertas eventualidades (como largos viajes) puede ser removido y resguardado fuera del individuo, en el seno comunitario. En su calidad de objeto es asimismo codiciado y asequible por quienes no lo tienen (fantasmas y genios tutelares). Por otro lado dicho juguete se instituye en una de las dos contrapartes volitivas que presenta la noción guaraní de alma (cfr. Cadogan, 1952), "el alma buena", de origen divino, denominada "*ñe'e porã*", o bien "*mba'e porã*". Esta interpretación anímica de aquel "juguete hermoso" se aproximaría más a una categoría subjetiva que a una objetiva; se le puede atribuir la cualidad de sujeto, puesto que constituye aquello que es capaz de "tener un punto de vista" o una perspectiva con la cual "escuchar y contemplar todas las cosas que hay en la tierra".

La noción metafórica de preservar el "primer juguete" a lo largo de toda la vida constituye una proposición interesante, en tanto que actúa como un dispositivo que salvaguarda la etnoestima guaraní ante los embates externos, especialmente los de la sociedad capitalista, la que es capaz de insertar en el mercado muchos de los novedosos "juguetes" que diseña y produce, en la medida que son mercancías que operan deliberadamente sobre la autoestima de quienes las consumen. Asimismo, el "obsequio divino resguardado en el templo", ofrece cierta resistencia al éxodo cada vez más frecuente de padres de familia guaraníes, los que, cual personajes de novelas televisivas, abandonan sus familias seducidos por la eventual conformación de nuevos concubinatos. La adecuación de esta práctica religiosa a las exigencias actuales (como la de tener que emigrar por un periodo muy prolongado, a lo largo de grandes distancias, o verse obligado a deambular dentro de una gran ciudad), implica, no sólo la adaptabilidad de esquemas cosmológicos tradicionales ante los apremios envolventes mencionados, sino que también sugiere la posibilidad de instauración de nuevos esquemas y la emergencia de reconfiguraciones étnicas que pueden devenirse en procesos de "etnogénesis", los que, de acuerdo con Bartolomé (2008) habrían dado origen a la sociedad *Mbya guaraní*.

En suma, los juegos y deportes tradicionales guaraníes constituyen actividades que van mucho más allá de la mera recreación; permiten el desarrollo de destrezas físicas e intelectuales, cumplen una función importante en la didáctica del aprendizaje de los oficios y roles sociales, se relacionan con prácticas terapéuticas y religiosas ancestrales, entre otras consideraciones que exceden el mero concepto de entretenimiento. Pero la verdad es que los dispositivos de resguardo cultural que blanden los guaraníes aún no han puesto a prueba la total amplitud de su eficacia. Como muchas otras actividades tradicionales, los juegos padecen el embate de procesos erosivos desde dos frentes. Por un lado, se encuentra el problema de las limitaciones en la disponibilidad de recursos vegetales requeridos para llevar a cabo dichas prácticas y por otro lado las seductoras y asequibles ofertas de entretenimiento variado y sofisticado que despliega la moderna sociedad global. Hace pocos años, los televisores y los

teléfonos móviles dotados de videojuegos y de entretenimientos en red, han irrumpido en las comunidades y capturado ampliamente la atención de niños y adultos. Ello es visto como un problema grave por algunos ancianos, puesto que dichos dispositivos no sólo sustituyen los entretenimientos tradicionales, sino que también generan una tendencia hacia la deserción para con los hábitos vinculados a la religiosidad comunitaria. El 15 de septiembre del presente año *Kuaray Tupã*, el líder religioso de una comunidad Mbya, reunió a su pueblo en el patio del templo y, casi a modo de súplica, expresó la siguiente exhortación:

-¡*Kaaruramo a'eve va'erã juru'a mba'e, terevicho rami a ñe'ẽmbyry ku'aregua rami, pemboyruke ajakapy a'upei pejuke opypy*!

-¡Cada atardecer sería bueno que depositen en un canasto todas las cosas de los blancos, tales como los televisores y teléfonos móviles, y luego, acudan al templo!.

Agradecimientos

A los guaraníes de las comunidades visitadas. Al Ing. Agr. Antonio Krapovickas por señalarme el sendero etnobotánico iniciado por Martínez Crovetto. Al Dr. Miguel Bartolomé por sus recomendaciones etnológicas. A los especialistas del instituto de Botánica del Nordeste por la identificación de material de herbario. A Héctor F. Romero por suministrarme dos de las fotos que ilustran el trabajo.

Bibliografía

BARTOLOME, M. A. 2008. Oguerojera (desplegarse) la etnogénesis del pueblo Mbya Guaraní. Ilha 10(1): 104-140.

CADOGAN, L. 1952. El concepto guaraní de "alma", su interpretación semántica. Folia Lingüística.

——. 1959. Ayvu rapyta. Biblioteca Paraguaya de Antropología. Fundación "Leon Cadogan". CEADUC-CEPAG,. 321p.

DESCOLA, P. 2001. Construyendo naturalezas, ecología simbólica y práctica social. En: Descola, P. & G. Pálsson. (Coords.). Naturaleza y Sociedad, perspectivas antropológicas: Siglo XXI editores S.A. de C.V. México, p. 101-123.

——. 2005. Las lanzas del crepúsculo, relatos jívaros, alta Amazonía. Fondo de Cultura Económica, México, 450 pp.

GÓMEZ GARRIDO, L. M. 2010. Juegos tradicionales de las provincias de Ávila y Salamanca. El Jardín de la Voz, Biblioteca de Literatura Oral y Cultura Popular Serie Literatura, Etnografía, Antropología 6. p. 14.

GONZÁLEZ, C. M. 1990. Huizinga-Caillois: Variaciones sobre una visión antropológica del juego. Enrahonar 16: 11-39.

KELLER, H. A. 2007. Notas sobre medicina y magia entre los guaraníes de Misiones, Argentina, un enfoque etnobotánico. Suplemento Antropológico de la Universidad Católica de Asunción XLII (2): 345-384.

——. 2009. Plantas textiles de los guaraníes de Misiones (Argentina). Bonplandia 18 (1): 29-37.

——. 2010a. Plantas usadas por los guaraníes de Misiones, Argentina, para elaborar y acondicionar sus instrumentos musicales. Darwiniana 48(1). 7-16.

——. 2010b. Plantas vinculadas a los tabúes del ciclo reproductivos de los guaraníes de Misiones, Argentina. Boletín de la Sociedad Argentina de Botánica 45 (1-2). 201-208.

——. 2011. Nociones de vulnerabilidad y balance biocultural en la relación sociedad guaraní-naturaleza. Revista Avá 15: En prensa.

KRAPOVICKAS, A. 1989. Raúl N. Martínez Crovetto (1921-1988). Bonplandia 6(2): 83-91.

——. 2010. La domesticación y el origen de la agricultura. Bonplandia 19(2): 193-199.

LARRICQ, M. 1993. Ipytũma, construcción de la persona entre los Mbya-Guarani. Editorial Universitaria, Universidad Nacional de Misiones. Posadas, 127 pp.

MARTÍNEZ CROVETTO, R. N. 1968a. Juegos y deportes de los guaraníes de Misiones. Etnobiológica 6: 1-30.

——. 1968b. Notas sobre la agricultura de los indios guaraníes de Misiones. Etnobiológica 10: 1-11

TORRES, C.M. 1999. El juego en el aprendizaje de la contabilidad en la tercera etapa de la Educación Básica. Mérida. Talleres Gráficos de la ULA.

UNESCO, 1980. El niño y el juego. Planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas. Organizacibn, de las Naciones Unidas para la Educacion, la Ciencia y la Cultura. Paris, p. 14.

VIVEIROS DE CASTRO, E. 2004. Perspectivismo e multinaturalismo na América indígena. O que nos faz pensar 18: 225-254.

Original recibido el 20 de septiembre de 2011; aceptado el 29 de noviembre de 2011.

Apéndice: Lista de especies vegetales relacionadas con juegos y deportes guaraníes, se detalla el nombre guaraní, el uso, la parte usada y un ejemplar testigo. Coleccionista: Keller o Keller *et al*.

Especie	Nombre	Uso	Parte usada	Testigo
DICOTYLEDONEAE				
Acanthaceae				
Ruellia angustiflora (Nees) Lindau ex Rambo	vỹrẽy	Palito zumbador	Entrenudo	7702
Apiaceae				
Daucus pusillus Michx.	u'y	Lanzas adherentes	Escapo e infrutescencia	9262
Asteraceae				
Centratherum punctatum Cass.	ipoty	Juguete para niños pequeños	Capítulo	283
Erechthites hieracifolia (L.) Raf.	ipoty	Juguete para niños pequeños	Capítulo	1957
Hypochaeris chillensis (Kunth) Hieron.	chikoria	Juguete para niños pequeños	Capítulo	1338
Bignoniaceae				
Adenocalymna marginatum (Cham.) DC.	ychypo ũ	Soga para prueba de fuerza colectiva	Tallo	3467
Arrabidaea mutabilis Bur. & K. Schum	ychypo yvaro	Blanco de arpón	Foliolos	699
Pithecoctenium crucigerum (L.) A. Gentry	ka'i kygua	Juguete para niños pequeños	Fruto	1416
Boraginaceae				
Patagonula americana L.	guajayvi	Columnas de *mitã amba*	Ramas	7694
Convolvulaceae				
Ipomoea batatas L.	jety	Juguete para niños pequeños, entretenimiento para niños pequeños	Flor, raíces	667
Ipomoea indica (Burm. f.) Merr.	ipoty	Juguete para niños pequeños	Flor	912
Cucurbitaceae				
Cucurbita pepo L. var. *ovifera* (L) Alef.	y'akua mirĩ	Juguete para niños pequeños	Fruto	6485
Lagenaria siceraria (Molina) Standl.	y'akua	Juguete para niños pequeños	Fruto	564
Melothria cucumis Vell.	anguja chanjáu	Juguete para niños pequeños	Fruto	1501
Melothria warmingii Cogn.	anguja chanjáu	Juguete para niños pequeños	Fruto	2182
Momordica charantia L.	kravachita	Juguete para niños pequeños	Fruto	665
Euphorbiaceae				
Actinostemon concolor (Spreng.) Müll. Arg.	yvyra ijy	Columnas de *mitã amba*	Ramas	1296
Alchornea glandulosa Poepp. subsp. *iricurana* (Casar.) Secco	chi'y ka'a	Blanco de arpón	Hojas	1304
Ricinus communis L.	ambay oka	Juguete: arma de fuego	Pecíolo	607
Fabaceae				
Arachys hypogaea L.	mandui	Entretenimiento didáctico para niños pequeños	Fruto	609
Cannavalia ensiformis (L.) DC.	mbói poã	Juguete para niños pequeños	Fruto	676
Crotalaria mapurensis H.B.K.	mbaraka mirĩ	Sonajero para niños pequeños	Fruto	904
Crotalaria micans Link	mbaraka mirĩ	Sonajero para niños pequeños	Fruto	2562
Crotalaria paulina Schrank	mbaraka mirĩ	Sonajero para niños pequeños	Fruto	903

Especie	Nombre	Uso	Parte usada	Testigo
Dioclea paraguariensis Hassl.	kurunũái	Juguete para niños pequeños, Fichas para juegos manuales y de mesa, usado para quemar la piel	Fruto, semilla	10040
Holocalyx balansae Micheli	yvyra pepẽ	Columnas de *mitã amba*, varas de contiendas, puntas de flechas	Madera	318
Mimosa capillipes Benth.	tamonge	Magia para causar el dormecimiento del adversario en competencias	Hoja	4381
Mimosa diplotricha C. Wright ex Sauvalle	tamonge	Ídem.	Hoja	2037
Mimosa glanduliseta Burk	tamonge	Ídem.	Hoja	1634
Mimosa nuda Benth.	tamonge	Ídem.	Hoja	8030
Mimosa obstrigosa Burkart	tamonge	Ídem.	Hoja	4337
Mimosa paraguariae Mich.	tamonge	Ídem.	Hoja	4351
Mimosa paupera Benth.	tamonge	Ídem.	Hoja	6057
Mimosa pavipina Benth.	tamonge	Ídem.	Hoja	5740
Mimosa pellita Humb.& Bonpl. ex Willd.	tamonge	Ídem.	Hoja	2043
Mimosa polycarpa Kunth	tamonge	Ídem.	Hoja	5090
Mimosa procurrens Benth.	tamonge	Ídem.	Hoja	4559
Mimosa quadrivalvis L. var. *leptocarpa* (DC) Barneby	tamonge	Ídem.	Hoja	5816
Mimosa somnians Humb. & Bonpl.	tamonge	Ídem.	Hoja	568
Mimosa subsericea Benth.	tamonge	Ídem.	Hoja	4583
Mimosa velloziana Mart	tamonge	Ídem.	Hoja	2216
Mimosa xanthocentra Mart.	tamonge	Ídem.	Hoja	6537
Mucuna sloanei Fawc. & Rendle	kurunũái vai	Fichas para juegos manuales y de mesa	Semilla	10356
Phaseolus lunatus L.	choperĩ	Fichas para juegos con naipes	Semillas	677
Phaseolus vulgaris L.	kumanda	Fichas para juegos con naipes	Semillas	380
Vigna sinensis (L.) Levi	kumanda ropẽ puku	Fichas para juegos con naipes	Semillas	173
Lamiaceae				
Salvia guaranitica Benth	mbói ka'a	Magia para juegos de azar	Corola	2983
Malvaceae				
Abutilon pictum (Hook. & Arn.) Walp.	mbáu-mbáu	Juguete para niños pequeños	Flor	220
Sida rhombifolia L.	typycha	Magia para entorpecer al adversario en el fútbol	Corteza	734
Sida spinosa L.	typycha	Magia para entorpecer al adversario en el fútbol	Corteza	837
Malvastrum coromandelianum (L.) Garcke	typycha	Magia para entorpecer al adversario en el fútbol	Corteza	5665
Meliaceae				
Trichilia clauseni C.DC.	Yvyra chanto	Vara insignia para niños	Leño	6488
Moraceae				
Sorocea bonplandii (Baill.) W.C.Burger, Lanj. & Wess.Boer	ñandyta	Columnas de *mitã amba*	Ramas	265
Myrtaceae				
Campomanesia xanthocarpa O. Berg.	Guavira	Trompos de madera	Leño	2511

Especie	Nombre	Uso	Parte usada	Testigo
Rosaceae				
Rubus brasiliensis Mart.	temby'aja	Magia para tener buen tino	Frutos	3543
Rubus rosifolius Baker	temby'aja	Magia para tener buen tino	Frutos	2132
Rubus schottii Pohl ex Focke	temby'aja	Magia para tener buen tino	Frutos	913
Rubus sellowii Cham. & Schltdl.	temby'aja	Magia para tener buen tino	Frutos	1880
Rubus urticifolius Poir.	temby'aja	Magia para tener buen tino	Frutos	2372
Rubiaceae				
Manettia luteo-rubra (Vell.) Benth.	maino kaguyjy	Juguete para niños pequeños	Flor	1387
Rutaceae				
Balfourodendron riedelianum (Engl.) Engl.	yvyra ñechĩ	Arco para niños	Leño	2517
Citrus reticulata X *C. aurantiifolia*	limõ	Juego similar al golf	Fruto	1651
Pilocarpus pennatifolius Lem.	yvyra petái	Columnas de *mitã amba*, arcos para niños, juego de catapultar niños	Rama, árbol	313
Solanaceae				
Nicotiana alata Link & Otto	jagua petỹ	Juguete para niños pequeños	Flor	1251
Solanum alternato-pinnatum Steud.	ju'a para	Juguete para niños pequeños	Fruto	2396
Solanum viarum Dunal	ju'a para	Juguete para niños pequeños	Fruto	3063
Verbenaceae				
Verbena bonariensis L.	vỹrẽy	Palito zumbador	Entrenudo	2563
MONOCOTYLEDONEAE				
Agavaceae				
Cordyline spectabilis Kunth & Bouché	yvarã	Imitación de cinturones, adornos cefálicos, látigos, silbatos, correa para armas	Lámina foliar	1352
Araceae				
Philodendron bipinnatifidum Schott ex Endl.	guembe	Ataduras de flechas	Epidermis de la raíz	1432
Arecaceae				
Acrocomia aculeata Lodd. Ex Mart.	mbokaja	Juguetes trenzados, fichas para juegos manuales	Segmento foliar, semilla	1676
Allagoptera campestris (Mart.) Kuntze	pindo mirĩ	Cucharón para juegos culinarios	Espata	3572
Arecastrum romanzoffianum (Cham.) Becc.	pindo	Juguetes trenzados, fichas para juegos manuales, medio de transporte	Segmento foliar, semilla	3431
Butia paraguarienses (Barb. Rodr.) L.H.Bailey	jatay	Juguetes trenzados	Segmento foliar	4572
Bromeliaceae				
Bromelia balansae Mez	karaguata	Imitación de cinturones y adornos cefálicos	Lámina foliar	1502
Pseudananas macrodontes (Morr.) Harms	karaguata	Imitación de cinturones y adornos cefálicos	Lámina foliar	1412
Cannaceae				
Canna sp.	peguaõ	Juguete de niños pequeños sujeto a tabú	Flor y fruto	615
Canna indica L.	mbery	Juguete de niños pequeños sujeto a tabú	Flor y fruto	3064
Canna paniculata Ruiz & Pav.	pariri	Juguete de niños pequeños sujeto a tabú	Flor y fruto	1876

Especie	Nombre	Uso	Parte usada	Testigo
Marantaceae				
Maranta sobolifera L. Andersson	peguaõ mirĩ	Sibato	Vaina foliar	1506
Poaceeae				
Coix lacryma-jobi L.	kapi'i'a	Fichas para juegos con naipes	Granos	21
Chusquea ramosissima Lindm.		Imitación de vara insignia, arpón	Tallos	1319
Guadua chacoensis (Rojas Acosta) Londoño & P.M.Peterson	takuaruchu	Palito zumbador	Tallos	1681
Guadua trini (Nees) Rupretch	pekuru	Palito zumbador	Tallos	1375
Merostachys clausenii Munro	takuapi	Juguetes varios, rompecabezas, astil de flechas	Tallos	89
Zea mays L.	avachĩ	Proyectil *manga*, rompecabezas, fichas para juegos con naipes , pruebas durante danza *ñemboarái*	Brácteas, granos	231